PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 5, tirsdag 14. mars 1989

Redaksjonelt

Det er mye å glede seg over i ARES for tiden. Oppmøtet på tirsdager er nå stabilt og godt, klubbens økonomi er kjernesunn, alle nummer av Phobos har kommet ut etter planen, og alle annonserte aktiviteter har gått av stabelen etter skjemaet. Forrige tirsdag ble det f.eks. arrangert dataspillaften. Det ble vellykket, med en overflod av hardware og software og bra med humanware. Hvem vet - kanskje kommer det til å bli arrangert en ny data-aften til høsten? Vi gleder oss også over bidragene som kommer inn til Phobos. Denne gang kan vi bringe to seriøse og en useriøs artikkel i tillegg til redaksjonens egenproduserte materiale. Vi er spesielt glade for beretningen vi har fått fra en av klubbens rollespillkampanjer. Fullt så glade er vi ikke for hr. Aaslids svar på det personlige angrepet i forrige nummer av Phobos, men i mangel av bedre ting å trykke trykker vi det likevel - dog i sterkt nedfotografert utgave. Vi regner med at striden kulminerer og avsluttes i neste nummer av Phobos, som kommer ut rett etter Gothcon. Både hr. Aaslid og hr. Garnåsjordet skal til Göteborg, og der får de sikkert nok impulser til å kunne slå hverandre fullstendig i hjel verbalt i neste nummer av Phobos. For øvrig lover vi å legge større vekt på saklige reportasjer fra Gothcon enn denne barnslige feiden. Til slutt: Redaksjonen vil på ny oppfordre leserne til å sende inn materiale. Det er ikke redaksjonen som bestemmer hvem som skal skrive i Phobos og hva det skal skrives om - det er du som bestemmer innholdet i Phobos ved å levere inn artikler når du har lyst!

SEMINAR

Styret i ARES har i samarbeid med en herværende SPILLSPESIALIST greid å få til et SEMINAR om ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, II UTGAVE. Dette avholdes TIRSDAG 28. MARS kl 18.30 i ARES' klubblokaler. DAVID "ZEB" COOK fra TSR svarer på spørsmål og redegjør for de forandringene som er gjort i 2. utgave (for de som enda ikke har registrert det, så har AD&D begynt å komme ut i ny og revidert (forhåpentligvis) bedre utgave. Players Handbook befinner seg faktisk i en spillbutikk i nærheten).

Ta med deg alle klager og spørsmål du har i forbindelse med AD&D og vær med på å grille "Zeb" Cook den 28. mars. For de som ikke har anledning til å komme på ARES den kvelden, så holdes et lignende seminar samme dag på formiddagen hos SPILLSPESIALISTEN i Pilestredet 7. Tar du med deg et eks av Players Handbook, 2. utgave, kan du sikkert få den signert også.

PARANOIA-TURNERINGEN

Som de fleste av dere forhåpentligvis vet, foregår det en PARANOIA-turnering denne kvelden i Ares. Vi har ikke tenkt å skrive så mye om selve scenarioet her, ettersom det inneholder nok muligheter til at det kanskje kan brukes ved senere anledninger også. Derimot kan det nevnes at denne turneringen blir *bedømt* etter et eksperimentelt system, som går ut på følgende: Hver av spillederne har 20 Commendation Points, som de skal dele ut til spillerne hver gang de gjør noe glupt, rollespiller bra etc. Når de 20 poengene blir brukt opp, er det ikke fler, så dermed vil de nok bli rasjonert en del (et visst antall pr. time er f.eks. en mulighet). Så summerer man antall Commendation Points for hver person, trekker fra Treason Points vedkommende har ervervet under eventyret, og sammenligner. Den med flest poeng vinner... Det er alltid vanskelig å bedømme rollespillturneringer, og dette systemet kan vel være like bra som noe annet. Dessuten passer det godt overens med spillets ånd.

Ellers kan det nevnes at det er godt mulig denne turneringen (om den blir vellykket) kan bli starten til en gjenopplivning av Johannes Bergs Paranoia-kampanje, som har vært igang off & on (mest off) de siste par årene. Skulle den smaksprøven dere har fått i kveld, friste til nye forsøk, er det bare å kontakte Johannes, her på Ares eller på Spillspesialisten.



SUKK...

Redaksjonen trodde at en viss personlig feide var avsluttet. Der tok vi grundig feil. "Gaaslidmonsteret" slår i dette nummeret tilbake med en beskrivelse av "Garnåsmonstret". I og med at denne beskrivelsen ikke inneholder ufyseligheter som hentydninger om seksuelt misbruk av barn anser redaksjonen den for å være mildere enn angrepet på "Gaaslidmonsteret" for to uker siden, men det er likevel det sterkeste angrepet hittil mot "Garnåsmonsteret". Redaksjonen foreslår at partene slutter fred og begynner å levere konstruktive, spillrelaterte artikler til Phobos.

GARNÅSMONSTRET

Frequency:	Unique
No. Appearing:	1
Armour Class:	12
Move (by foot)	6"
- driving	Too fast
- swimming	Not Bloody Likely
Hit Dice:	1
- mondays	1/4
- driving	12
% in Lair	0 (alltid ute på jordet)
Treasure Type:	Nil (junkfood)
No attacks:	See below
Damage/attack	Special, see below
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	75 %
Intelligence:	12 or 1 (see below)
Alignment:	Chaotic Chaotic
Size:	Large
Psionic Ability:	Nil



This monster is rarely seen in daylight, and is to be avoided by all costs. It resembles a normal human being, male, 20-22 years old, light blond curly hair, about 185 cm high and smelling pizza and old socks. It regenerates 6 hp each melee round, and radiates an chaotic aura in 50 feet radius.

It attacks by confuse spell, which it can do at will each segment in addition to other attacks. It can also use a reversed friends spell once each round. When driving it attacks by not stopping his car after ramming you, please note that you cannot avoid his attack by using taxis, or polymorphing to a duck, neither does it help using the pavement. He can also use his autopyrotechnic attack to kill enemies in other cars or putting them on fire.

When not in a car, he attacks using junkfood (1D4 or 1D8 with McDonalds), plastic submachine Guns (noise damage 1D12), telling tasteless jokes (save against Paralyzation or be stunned 2-8 turns), by Breath Weapon (save or die).

This monster does not have infravision, it can reproduce by mating with anything not running fast enough.

This monster can be neutralized by putting out bottles or boxes with alcoholic fluids. You should leave a note under the bottle or box saying that it should be opened in the other end. Otherwise it will just crush or otherwise destroy the container (by eating it, sitting on it or running his car over it (believing it is a polymorphed duck).

This monster cannot be hurt by physical attacks, if you kick it somewhere, what you kick will just pop out someplace else. On the other hand, this monster has never been known to physically attack someone. This may be because it don't know how, or it may be that it knows it will die of food poisoning if it bites someone. The author thinks this monster prefers junk food, because it (that is, the junk food) cannot run off when the monster comes along.

You can always get hold of this monster by putting up a game, AND opening the beer bottles (keep them away from the board, otherwise it will put beer all over the board. It is however difficult to keep the monster by the game board, it can never keep its attention for long, and is bound to wander away sooner or later. It will always leave sooner if you insist on making more than one game turn (by then it realises it has lost, and will finish the game by leaving). You can always make it come back by starting the same game again, or trying a new game, but the result is always the same.

A final note about this monsters intelligence. When alone or among people that do not play games, it appears to have an intelligence of 12, that is until it opens its mouth and TRIES to say something intelligent. In all other circumstances it is appearent to everyone that the intelligence is 1.

ARCON 5

Phobos-redaksjonen har anstrengt seg for å finne ut hvordan det går med Arcon-arbeidet, men vi har ikke klart å skaffe så mange opplysninger. Det går rykter om at komitéen allerede har hatt flere møter, at helgen 23.-25. juni er den mest aktuelle datoen, og at Forsøksgymnaset i Oslo er et mulig kongresslokale, men ingenting er visst endelig avgjort. Vi får håpe at komité-medlemmene er klar over hvilket ansvar de har påtatt seg og at de snart kan presentere et konkret opplegg!

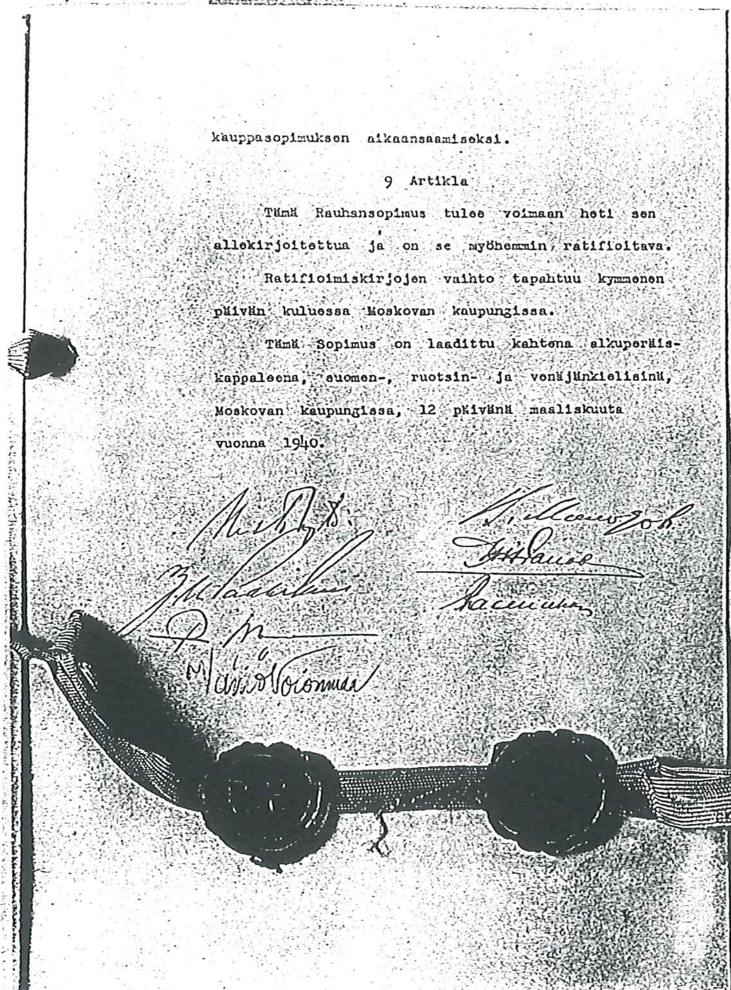
Redaksjonen

I forrige PHOBOS var det et lite innlegg som jeg tenkte å ignorere, stilen i det var nemlig slik at det ble klart for enhver PHOBOS-leser at zombiene var glupere enn innsenderen. (For de uinnvidde, så er dette mannen (?) med navnet som kunne få en lysende karriere innen norsk jordbrukspolitikk - hadde han ikke vært så langt ute på jordet). Så jeg beklager herved fornærmelsen, det skal ikke gjenta seg; det var dypt krenkende og særdeles urettferdig gjort mot zombiene.

Gaaslidmonsteret

PS! Det er da ikke nødvendig for noen (bortsett fra en) å jukse for å slå mannen på jordet i noe spill. For å bevise det utfordrer jeg mannen som ikke er glupere enn zombiene til spillduell, av 10 spill påtar jeg meg å vinne minst 9 (det siste antar jeg han greier å jukse i uten å bli oppdaget).
Jeg foreslår at vi velger fem spill hver, men velger selv side først i spill motstanderen velger, og til slutt, prøv å finne på noen bedre spill enn ludo og monopol.

Torsdag 14. mars 1940. Feltmarsjal Mannerheim har i anledning av at krigen er slutt sendt ut følgende dagsbefaling til sine tropper: «Freden er sluttet, en hard fred som utleverer til Sovjet så godt som alle slagmarker hvor dere har utgytt blod for alt det dere anser for dyrt og hellig. Dere ønsket ikke krigen. Dere ønsket freden, arbeidet, fremskrittet, men kampen ble påtvunget dere, og dere har i den utrettet store ting, som i sekler vil lyse i historiens blad. Mer enn 15 000 av dere som dro ut, vender ikke tilbake til hjemmet, og hvor mange er dere ikke som for



kauppasopimuksen aikaansaamiseksi.

9 Artikla

Tämä Rauhansopimus tulee voimaan heti sen allekirjoitettua ja on se myöhemmin ratifioitava.

Ratifioimiskirjojen vaihto tapahtuu kymmenen päivän kuluessa Moskovan kaupungissa.

Tämä Sopimus on laadittu kahtena alkuperäiskappaleena, suomen-, ruotsin- ja venäjänkielisinä, Moskovan kaupungissa, 12 päivänä maaliskuuta vuonna 1940.

Siste side av fredstraktaten av 12. mars 1940 mellom Finnland og Sovjet-Samveldet. De finske underskrifter står til venstre: Risto Ryti, J. K. Paasikivi, K. R. Waldén og Väinö Voionmaa. Til høyre de russiske: W. M. Molotov, A. A. Shdanov og A. M. Wasilewski.

alltid har mistet arbeidsevnen! Dere har imidlertid utdelt harde slag, og hvis omkring 200 000 av deres fiender nå ligger under de frosne snefaner eller stirrer med brustent blikk mot vår stjernehimmel, så er det ikke deres skyld. Dere ville dem ikke noe vondt, dere fulgte bare krigens harde lov: å drepe eller å bli drept.»

Sovjetavisen «Pravda» hevder at freden med Finnland overalt i verden av de arbeidende klasser vil bli hilst som en triumf for Sovjets fredspolitikk. Med denne fred har Sovjet løst de oppgaver det har stilt seg: å sikre Leningrad og Murmanskbanen. «Tro mot sin fredspolitikk,» heter det videre, «har Sovjet-Samveldet aldri foretatt noe angrep på andre staters uavhengighet.» Som bevis på dette heter det at Sovjet har opprettholdt fredelige forbindelser med Finnland helt siden 1917, til tross for at Finnland slett ikke alltid har ført en vennskapelig politikk.» Avisen roser videre den tapre røde hær og sier: «Det finnes ikke festninger som ikke bolsjevikene kan innta.»

President *Kallio* taler i kringkastingen til det finske folk. Han sa bl. a.: «Med undring har vi fått erfare hvorledes Peter den Stores streben er våknet til liv i Sovjet-Samveldet. Man vil atter rive store deler av Viborgs len bort fra Finnland, som det tilhører med nasjonal og geografisk rett. Det finske folk vil etter krigen komme til å bestå med alle sine nasjonale rettigheter, bortsett fra disse områder. At disse er gått tapt, er et tungt tap, men på gevinstsiden står den moralske seier, vi har vunnet.»

***Fredag 14. mars 1941.* Skottlands største by Glasgow blir angrepet. Etter tyske flyveres utsagn har man aldri før oppnådd så stor virkning. Alle de krigsviktige mål på de fire mil lange havneanlegg, skipsverfter, kornsiloer, kraftverker, gassverker, valseverker osv., er et eneste flammehav. — Andre angrep rettes mot Liverpool, Birkenhead, Cardiff og ca. 10 flyplasser i Midt- og Syd-England.**

Britiske fly har igjen angrepet Hamburg. Berlin er hittil angrepet 37 ganger, Hamburg 63 ganger og Bremen 53 ganger.

***Fredag 14. mars 1941.* Den italienske offensiv ebber ut etter at italienerne har tapt 50 000 mann.**

***Lørdag 14. mars 1942.* Tyskerne karakteriserer de daglige operasjoner på østfronten som en «bevegelseskrig på stedet» og søker dermed å forklare befolkningen hva det er som foregår i Sovjet-Samveldet.**

***Søndag 14. mars 1943.* Kharkov er nå igjen på tyske hender. De tyske angrep vest for Bjelgorod fortsetter. Den tyske presse kaller slaget mellom Dnjepr og Donets for «underet ved Donets». Midt under de vanskeligste tilbaketrekninger er det ikke bare lykkes å stanse fienden, men også å gå til motangrep og tildele fienden så harde slag at hovedstyrker av hans støtarméer er tilintetgjort.**

Tirsdag 14. mars 1944. Havneområdet i Vadsø bombet. 2 sivile drept og 3 såret.

Tirsdag 14. mars 1944. Avgjørende timer i Finnlands historie. Riksdagen er i ettermiddag trådt sammen til et lukket møte. Helsinki er på kokepunktet. En hel verden venter i spenning.

***Onsdag 14. mars 1945.* På Luzon erobres Batangas, hovedstaden i provinsen av samme navn. Litt etter litt besettes også de mindre filippinske øyer av amerikanske tropper.**

Trond Jansen

The Cult of the Reptile God.

28/2-89

Det skjer merkelige ting i Orlando, en liten bondelandsby ved Orlando-sjøen. Partiets fire medlemmer ankommer der sent på ettermiddagen, og etter endel forhandlinger får de seg rom for natten i The golden Grain Inn. To av partiets medlemmer finner seg ikke til rette, så de drar tilbake til Hochoch, men til alt hell dukker det opp tre andre eventyrere på samme vertshus, en av dem, Kraksas, er en riktig slosskjempe med ST på 18.91. Det blir spist og drukket ganske mye mat og øl av middels kvalitet og høy pris, (i løpet av kvelden ser noen seg i stand til a ha et sovemiddel i glasset til Kraksas). Man så ut på en rekognoseringstur rundt i byen og opp til tempelet. Landsbyens voktere påtreffes, uten at konflikter oppstår, og partiet finner etter hvert ut at bønder går tidlig til ro.

Man vender derfor tilbake til vertshuset og mere drikke, før kveldens hovedatraksjon, middnattsmessen i tempelet. På vei dit finner man at det også er et annet vertshus i landsbyen. Tempelbesøket byr ikke på de store oppdagelsene, ikke minst pga. at enkelte nødig vil skille seg fra våpenene. Men det blir klart at tempelet voktes om natten, og Varag mener at det skulle kunne gå ann å komme seg inn i selve tempelet uten de store problemene.

På vei hjem finner Varag og Kraksas ut at de er trøtte (sovemiddlet virker tydeligvis som det skal), og de drar tilbake til the Grain hvor de legger seg, mens de andre drar til The Slumbering Serpent. Her blir de servert den beste vinen de noengang har smakt, og da prisene ligger langt under prisene hos the Grain, finner de ut at det er verdt å bytte vershus. Men de kommer seg ikke hjem før i firetiden og de er langt fra edru. Neste morgen er det Varag som finner ut at noe har skjedd i løpet av natten, for Kraksas er borte sammen med alt utstyret sitt. Varag finner også ut at det er hemmelige dører i alle rommene og en av dem fører inn i Dereks Rom hvor han finner en Jernboks som han ikke får opp. Som den tyv han er, tar han den med seg. Mens de andre i partiet våkner til live igjen, sjekker han resten av toppetasjen uten å finne noe mere av interresse. De betaler for seg før de går, men er ikke villige til å betale for , som vertshuseieren mener må ha stukket av.

Man tar så inn på the Slumbering Serpent hvor deilig og billig frokost venter. Her får man også endel nye opplysninger, bl.annet at det i skogen like ved bor en eldre mann, som kanskje kan gi dem endel opplysninger.

7/3-89

Besøket hos Ramne gir få, men viktige opplysninger. Det blir bekreftet at det er noe muffens i tempelet, so man beslutter seg til å avlegge et besøk der i løpet av natten. I mellomtiden nytter man dagen til et besøk på butikken og snakker litt med folk. Tilbake på vertshuset blir boksen til Derek brutt opp av Bombur. Han blir skadet av en gift felle som satt i låsen. Han mister boksen i gulvet og en potion knuses. Heldigvis for ham er det giftflasken som går, en annen flaske med motgift holder og den redder livet hans. I boksen forøvrig er det brukbare skatter, penger og gems, samt en "sjokoladebit". Middagen på Serpent er fremragende og deretter soves det for å forberede seg til nattens eventyr.

På vei til tempelet treffer man to alver som forteller at partiet er ettersøkt av politiet i forbindelse med Kraksas forsvinning, og at de dessuten er lite ønsket i byen. Varag bruker sleep-spell mot en hissig hund (dette spellet kunne vært bra å ha senere). Tempelmuren byr ikke på den store utfordringen, men vaktenen og ulvene er verre. Voin's ene spell sleeper en mann og en ulv, men det er tre vakter til inne i vakthuset, og i løpet av kampen med dem kommer en vakt og en ulv til. Det vil jo helst gå bra, så også denne gang. Vakthuset avslører ingen store hemmeligheter, så selve tempelet står nå for tur. Statuen i tempelsalen får stå i fred, selv om den ser fristende ut.(2-4000 Gp,men muligens curset). De første rommene er tomme, man finner munkekapper og undersøker et par svært sotete peiser, og en større spisesal.

Så, i noen små celler hører man en slags nynning, og det viser seg at tre munker sitter å mediterer her. De blir overrasket, men ikke mer enn at de tar opp kampen. Og de biter godt fra seg, Voin går i bakken, og Argoths plate mail blir pulverisert (den var curset), før de er nedkjempet. Da Argoth the cleric's utvalg av CLW er oppbrukt, og magi repertoaret er heller tynt (kun en MM igjen), setter man seg ned i cellene og fornyer magien. Voin kommer, om enn noe redusert opp på bena igjen. I løpet av hviletiden hører de tramping like ved og de antar at Kraksas nå er flyttet over i tempelet. For om mulig å redde ham, drar man lenger innover. Men klokken er i mot dem, det er tidlig morgen, og folk våkner rundt forbi, så da man kommer ut for 8 skeletter som vokter annen etasje, og som ikke Argoth klarer å turne, velger man å trekke seg tilbake. På veien ut må man bruke nok et sleep-spell. Ute i morgengryningen blir man sett, men iaktageren kan bare skimte dem.

Partiet legger veien bort til de to alvene som skjuler dem resten av dagen. De bistår med endel innkjøp, (Argoth får seg ny rustning) og avlegger Ramne og Serpent et besøk. De kan fortelle om at tempelet er blitt besøkt av Troglodyter i løpet av natten, og disse har rasert deler av det. Store mannskapstyrker gjennomsøker området, så et nytt besøk i tempelet blir nedstemt. Derimot kunne man tenke seg at det er ting å finne under The Golden Grain. Alvene prøver å få med Ramne, og han lover assistanse, men pga helsetilstanden, må han få litt tid på seg. De andre drar derfor uten han. I kjelleren til The Grain finner man et hemmelig rom, og Kraksas' skjerf. En blokkert dør vekker interresse, og da en rekke folk kommer inn oppe i selve vertshuset, så virker det mer fristende å sjekke denne døren. Dette skal bli Argoths bane. Han tråkker først på en mudwiper, som man riktignok får tatt knekken på, men så får han en stor kvelerslange på seg, og innen resten av gjengen kverker den, har den drept Argoth. Et hemmelig rom avslører tre store kister, men disse

er alle tomme. Varag finner derimot en ring på gulvet ved kvelerslangen. Da partiet nå er uten prest kan de ikke turne
noen av de tre ghoulene som de tilslutt kommer over. Alver tåler riktignok deres spesielle angrep, men de er farlige
nok, så man stikker ut med ghoulene i hælene. Folk i vershuset hører larmen, og kommer til, men disse sovner av et sleep
spell fra Ramne som var på vakt utenfor. Partiet drar hjem til ham og overlater ghoulene til resten av folkene i
vertshuset.

Oslo, 8 Mars 1989.

Deltagere

Bombur F3 Dverg
Varag T3/MU1 Alv
Kraksas F1 Mann
Argoth C1 Mann
Voin MU1 Dverg

Hvordan vinne

ACE OF ACES

I de foregående artiklene i denne serien har jeg tatt for meg spill som er mye spilt, og hvor du kanskje allerede har hatt din bestemte mening om hvordan man skal vinne spillet. For variasjonens skyld skal vi denne gang se på et (glimrende) spill som er lite spilt - flyspillet ACE OF ACES. Jeg forutsetter at man spiller uten advanced-ACES. Tailing er OK, men resten av advanced-reglene er forferdelige og ødelegger spillet fullstendig!

Det første tipset jeg vil gi deg er dette: Skaff deg mest mulig erfaring i spillet! ACE OF ACES er ikke et spill som krever konsentrasjon, flaks, strategiske evner, talegaver, intelligens, karisma eller noen av de andre egenskapene som ofte kan være gunstige å ha når du spiller spill. Alt du trenger å vite er hvilken manøver du skal velge i hver enkelt situasjon... Dette er ikke så håpløst som det kan høres ut, siden spillet er enkelt og bare har et begrenset antall situasjoner og et begrenset antall manøvre. Jeg foreslår følgende treningsprogram hvis du ønsker å bli et ess av von Richthofens kaliber:

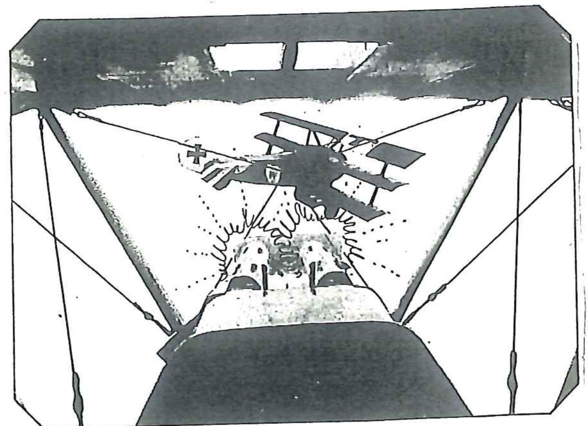
1) Spill spillet noen ganger, for å få en følelse av hvor ofte forskjellige situasjoner forekommer, og en vag ide om hvilke manøvre som er mest effektive.

2) Bla i bøkene og finn ut hvilke manøvre du bør gjøre i de mest vanlige nærkampsituasjonene for å få gode sjanser til å skyte på motstanderen uten at han får skutt på deg.

3) (Nå begynner det å bli arbeidskrevende.) ACE OF ACES er et spill som like godt kunne ha vært spilt på et brett med sekskantede ruter. Hver side i bøkene tilsvarer at flyene står i en bestemt stilling i forhold til hverandre på et sekskantet rutenett. Hvert fly peker med nesen mot en av de seks sidene i ruten det står i. Studer bøkene og prøv deg frem for å finne ut hva hver enkelt manøver gjør. Hver manøver forflytter nemlig flyet ditt på en bestemt måte til en annen rute og endrer nesevinkelen. På denne måten finne vil du finne ut en del interessante (og overraskende) ting om manøvrene. Dette er meget nyttig informasjon.

4) For å kunne dra full nytte av informasjonen i punkt 3 må du kunne kjenne igjen situasjonene i bøkene og vite hva tilsvarende stilling ville ha vært på et rutenett. Det er vanskelig å kjenne igjen alle situasjoner, men du bør i hvert fall trene deg opp til å klare alle nærkamp-situasjoner.

5) (Virkelig tidkrevende.) Med bakgrunn i informasjonen i punkt 3 kan du sette opp de beste manøvrene i hver enkelt av spillets mulige situasjoner, og hvor ofte de bør velges. Hvis du f.eks. finner ut at i stilling X vil det bare være 3 manøvre fienden kan gjøre for å unngå at du



kommer i en veldig gunstig posisjon hvis du velger manøver A, bestemmer du deg kanskje for at i stilling X vil du velge manøver A i 90 prosent av tilfellene. Det blir en del hundre tall å huske, men ikke flere enn at det er mulig å klare det med en eller annen hukommelses-teknikk.

Hvis du går gjennom alle de fem trinnene, blir du rett og slett uslåelig. Men siden du sikkert ikke har tid til å gjøre alle fem, har jeg et ekstra tips: Vær forsiktig! Hvis du plutselig befinner deg i en situasjon hvor du ikke har peiling på hva du bør gjøre, så velg en manøver som (prioritet 1) du tror kan resultere i at nesen på flyet ditt peker mot fienden, og som (prioritet 2) du tror vil bringe deg så langt vekk fra fienden som mulig.

Jon Venbakken

ARES har fått en avlegger

Forleden, en tirsdagsmøtedag i februar, fikk ARES besøk. Som kjent har 'an Geir åpnet en filial i Bergen, og butikkleder Lars Breivik var hos oss for å få gode råd om dåd - han går nemlig med planer om å få i gang en klubb som oss i Bergen.

Om Lars Breivik selv er det å fortelle at det neppe er mange av oss som har eller vil få en så mangslungen karriére som ham så langt! Han har gjort omtrent alt mulig, vært alt fra restaurant-utkaster til tømmerhogger! Og fra nå i mars av er han butikkleder på Spillspesialisten Bergen.

Det er stor interesse for spill i Bergen, men det foregår spredd og lite organisert. Idéen med å starte en spilleklubb er å la folk med felles interesser få et møteforum. Slik det nå er, er det eneste møtested butikken. For å forsikre seg om at de som er interesserte også vil støtte klubben, har Lars drevet et navne-register med adresse etc. over de som er interesserte, det er 110-130 navn i registeret.

Spillemiljøet i Bergen er nesten hermetisk delt i to, mange tenåringer som vil ha rollespill og ellers ingenting, og et dusin voksne (de fleste er studenter) som insisterer på brettspill av største sort. Lars føler seg hjemme i begge typer og har tenkt å gjøre noe med denne gjensidige skepsisen. Og noe som er akkurat som i Oslo: så og si utelukkende gutter...

Klubben er ikke kommet i gang ennå, det er alt på planlegging-stadiet. Inntil første møte utøver Lars et "opplyst enevelde", en av tingene som skal gjøres på første møte er å velge et styre. Da skal det også velges (skriftlig!) et navn på klubben. Lars har kommet til at slik som spillemiljøet ser ut i Bergen, er det best å kjøre på Ares/Oslos linje heller enn Hexagon/Trondheims, bred og barnslig heller enn eksklusiv og voksen. Man må i første omgang satse på det folk har selv, men man skal jo kjøpe til hele klubben når man får råd. Siden så mange av de mulige medlemmene er tenåringer, er økonomien i oppstarten noenlunde trygg, man har nemlig fått en opsjon fra kommunen på mellom 2500 og 3000 kr. på vilkår av at flertallet av medlemmene er under 18. Dessuten har Spillspesialisten A/S gitt prosjektet en pengegaranti. En satser på en inngangsbillett på 5 kr. for medlemmer og 10 kr. for ikke medlemmer, og en medlemskontingent på 100 kr. i året. Som møtelokale har en fått en tre kvart opsjon på et klasserom på en skole, med liberale stengetider såframt det ikke blir så altfor ofte etter elleve. Lars håper på intim og livlig kontakt med Ares i Oslo!

Og til sist så nevner vi det som spillemiljøet i Bergen brisker seg av for tiden: En ekspedisjon utsendt i fra Bergen vant NM-duellen i AD&D i Trondheim i fjor!

ARES-PROGRAM MARS - MAI 1989

Tir 14.3	Paranoia-turn. Phobos.
Tir 21.3	Ordinær klubbkveld.
Tir 28.3	Ogre-oppl. Phobos.
Tir 4.4	Ordinær klubbkveld.
Lor 8.4 ?	Lørdagsmøte (kanskje)
Tir 11.4	Kremlin-turn. Phobos.
Tir 18.4	Ordinær klubbkveld.
Tir 25.4	Civiliz-oppl. Phobos.
Tir 2.5	Ordinær klubbkveld.
Tir 9.5	Hemmelig turn. Phobos.
Tir 16.5	Ordinær klubbkveld.
Tir 23.5	Phobos.
Tir 30.5	AD&D-oppl.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.

Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.